

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Proses yang dilakukan dalam penyusunan pengembangan kartu karir meliputi tahap penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, validasi, revisi dan uji coba. Tahap penelitian dan pengumpulan informasi ditemukan bahwa metode yang digunakan dalam bimbingan yaitu metode ceramah dan menggunakan media kertas yang berisi materi bimbingan. Tahap perencanaan peneliti melakukan analisis terlebih dahulu terhadap peserta didik melalui observasi, wawancara dan pemberian AKPD (Angket Kebutuhan Peserta Didik). Hasil pada tahap ini, yang peneliti temukan adalah siswa mudah bosan terhadap kegiatan bimbingan dan belum terpenuhinya tugas perkembangan dalam aspek karir. Selanjutnya, peneliti membuat materi yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan karir dan merumuskan tujuan bimbingan. Materi dalam kartu karir meliputi: jenis pekerjaan, pengertian dari jenis pekerjaan, keterampilan yang harus dimiliki, jurusan terkait dan jumlah penghasilan. Penyusunan tujuan bimbingan atau indikator pencapaian hasil bimbingan didasarkan pada standar kompetensi kemandirian peserta didik pada sekolah lanjutan pertama (SLTP) yang telah disusun oleh ABKIN (Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia).

Tahap pengembangan produk peneliti melakukan pemilihan media yaitu berupa kartu karir. Pemilihan format desain dan isi media yang disesuaikan dengan tujuan bimbingan karir. Setelah itu peneliti membuat rancangan awal produk yang terdiri dari media utama dan media pendukung. Media utama meliputi media kartu informasi, kartu perencanaan karir dan papan permainan. Media pendukung meliputi lembar tips memilih pekerjaan yang digunakan sebagai pembuka atau pemberian motivasi awal, lembar panduan permainan dan kartu tokoh sukses sebagai refleksi. Produk dirancang dan disusun dengan komposisi warna, tulisan dan gambar yang disesuaikan dengan isi materi kartu karir. Kartu karir dimainkan menggunakan cara permainan ulartangga yang telah dimodifikasi. Cara permainan yang digunakan dimaksudkan untuk meminimalisir kesulitan pada

pengguna karena permainan ular tangga yang cukup familiar bagi siswa. Tahap validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan indikator yang mencakup aspek kelayakan, ketepatan, kemenarikan dan kebergunaan. Tahap revisi. Revisi yang dilakukan yaitu perbaikan pada penulisan dan penambahan materi (jurusan terkait). Tahap uji coba. Uji coba dilakukan kepada 6 siswa kelas VII dalam satu kelompok. pemilihan sampel 6 siswa didasarkan pada perolehan skor terendah hasil analisis AKPD khususnya dalam aspek karir.

2. Kelayakan kartu karir sebagai media bimbingan karir melalui layanan bimbingan kelompok dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media bimbingan karir yang digunakan dalam layanan bimbingan kelompok. Hasil uji validitas oleh ahli materi memperoleh presentase 90,06% yang termasuk dalam kategori “sangat valid” dan hasil uji validitas oleh ahli media memperoleh presentase 89,47% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat penulis sampaikan untuk pengembangan kartu karir sebagai media bimbingan karir bagi siswa MTs Naba'ul Ulum Pati sebagai berikut:

1. Bagi guru, guru dapat memanfaatkan kartu karir sebagai media bimbingan karir melalui layanan bimbingan kelompok bagi siswa kelas VII, VII dan IX.
2. Bagi siswa, siswa dapat menggunakan kartu karir dengan lebih aktif untuk mempelajari lebih lanjut sumber informasi mengenai karir pada web yang tercantum dalam lembar panduan penggunaan kartu karir.
3. Bagi peneliti selanjutnya, kartu karir yang dikembangkan masih terdapat beberapa keterbatasan dalam pengembangannya. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan kartu karir dengan informasi yang lebih lengkap dan beragam serta kartu karir yang dapat digunakan untuk siswa pada tingkatan lainnya.